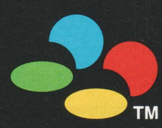
SNSP-ALYP-NOE

LUCKY LUKE

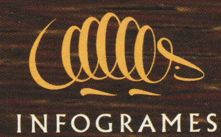


SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

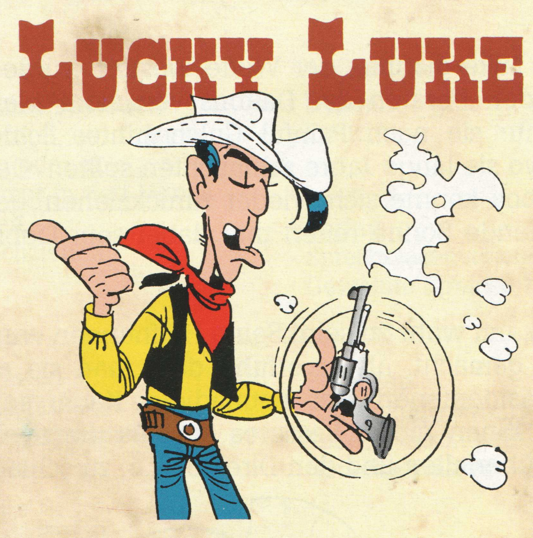


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY




INHALT


LUCKY LUKE

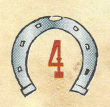


Lucky Luke glaubte, der Wilde Westen würde endlich von den Untaten der Daltons verschont bleiben: Er brachte sie nach Painful Gulch hinter Schloss und Riegel, wo sie lange Jahre schmachten sollten. Der einsame Cowboy konnte sich wieder zurückziehen, gegen die untergehende Sonne reiten und dabei sein Lieblingslied pfeifen...

Zu schön, um wahr zu sein! Seine Hoffnungen wurden jäh zunichte gemacht, als er erfuhr, dass man sie aufgrund eines Präsidentenerlasses begnadigte. Kaum auf freiem Fuß fällt ihnen nichts Besseres ein, als die nächstbeste Bank zu überfallen und den Direktor k.o. zu schlagen.



Worauf wartest Du noch? Es gilt, die gefährlichsten Banditen des Wilden Westens wieder einzufangen, bevor sie weiter ihr Unwesen treiben.



Steuerung

Steuerkreuz

- Lucky Luke bewegen
- Sich bücken, ein Ding nehmen oder ablegen
- Den Cursor in den Menüs bewegen
- Sich hochziehen

START-Knopf

- Spiel starten
- Wahl bestätigen
- Pause / weiterspielen

Y-Knopf

- Schneller laufen

A-Knopf

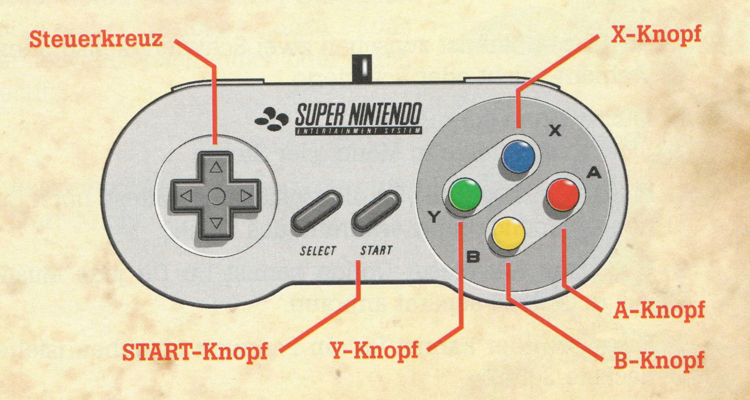
- Dynamit legen
- Fußtritt

B-Knopf

- Springen
- Sprechblasen ablaufen lassen
- Gewählte Sprache bestätigen

X-Knopf

- Schießen
- Faustschlag (wenn Lucky Luke keine Kugeln mehr hat)
- Sprache wählen





A. Schließe Deine Super Nintendo-Spielkonsole an das Stromnetz an.

B. Vergewissere Dich, dass der Controller Nr.1 angeschlossen ist.

C. Vergewissere Dich, dass die Konsole ausgeschaltet ist. Dann lege das Spielmodul ein.

D. Schalte die Konsole ein. Es erscheinen der Reihe nach die Bildschirme mit dem COPYRIGHT, der Wahl der Sprache, dem INFOGRAMES Logo sowie die Einleitung. Um jeweils zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücke den Startknopf, bis das Hauptmenü mit folgenden Wahlmöglichkeiten erscheint:

- **SPIEL:** Wenn Du diese Option bestätigst, beginnt das Spiel.
- **OPTIONEN:** Drücke den Start-Knopf, um zu sehen, welche Optionen Du einstellen kannst:

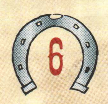
1- Niveau: Du kannst zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen: Leicht oder Schwierig

2- Musik: Mono oder Stereo
SFX: Soundeffekte in Mono oder Stereo

3- Musik: Ein/Aus (Falls Du die Musik ausschaltest, hörst Du nur die Soundeffekte während des Spiels).

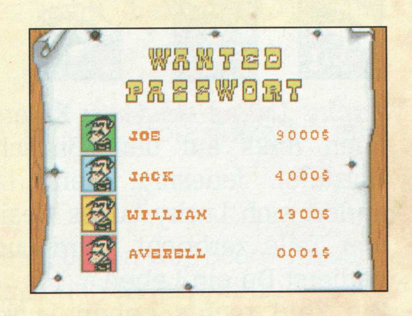
4- Musiktest: Mit dieser Option kannst Du Dir jede Musik aus dem Spiel separat anhören.

5- Passwort: Hier kannst Du ein Passwort eingeben (siehe nächste Seite).



Starten des Spiels

WAS IST EIN PASSWORT?

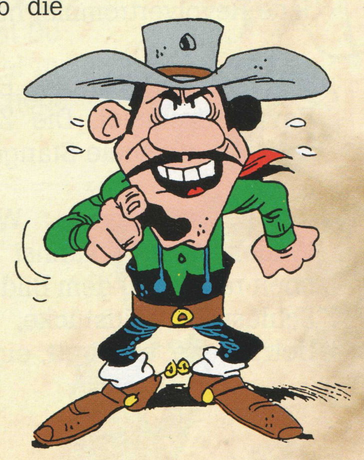


Nach gewissen Etappen erhältst Du ein Passwort in Gestalt von 4 Geldbeträgen. Merke es Dir gut, denn damit kannst Du an der betreffenden Stelle weiterspielen, anstatt das nächste Mal wieder ganz von vorne anzufangen.

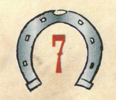
WIE WIRD EIN PASSWORT EINGEGEBEN?

Wähle "Passwort" im Menü "Optionen".

Wähle mit dem Steuerkreuz Auf/Ab die Zeile, deren Dollarbetrag Du ändern möchtest. Drücke dazu das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.



- *Bestätige das Passwort mit dem Start-Knopf.*





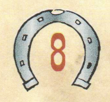
   

Lucky Lukes Gesicht: Es erscheint während des Spiels oben links auf dem Bildschirm auf einer vierteiligen Holztafel. Jedesmal wenn Lucky Luke getroffen wird, ändert sich Lucky Lukes Gesichtsausdruck und einer der vier Teile zerbricht. Wird Lucky Luke viermal getroffen, verlierst Du ein Leben.
Die Zahl rechts neben Lucky Lukes Gesicht zeigt an, wieviele Leben Dir noch bleiben.

0 ***Die Revolvertrommel:*** Sie befindet sich rechts neben der Lebensanzeige. Die Zahl rechts neben der Revolvertrommel zeigt an, wieviel Munition Du noch hast. Jede Revolvertrommel hat 6 Schuss.

0 ***Das Dynamit:*** Es befindet sich rechts neben der Revolvertrommel. Die Zahl rechts neben dem Dynamit zeigt an, wieviele Stangen Du zur Verfügung hast.

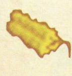
Die Gegenstände: Während Deines Abenteuers im Wilden Westen, kannst Du nützliche Dinge sammeln, die oben rechts auf dem Bildschirm erscheinen: ein Notenblatt, Schlüssel, Geldstücke, Rohrstücke, Goldnuggets, TNT, Holzscheite, ein Brett, ein Seil, Teile des Totempfahls, usw.



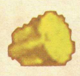
Die Boni



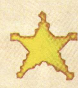
Lucky Luke Kopf: Damit bekommst Du ein Extraleben.



Das Dynamit: Fügt in der Score-Anzeige eine Dynamitstange hinzu.



Die Revolvertrommel: Fügt in der Score-Anzeige ein Magazin mit sechs neuen Kugeln hinzu.



Der Stern: Schenkt Dir einen Lebenspunkt.



Bonus-Symbol: In jedem Spiellevel versteckt sich ein B (wie Bonus). Solltest Du es finden, kannst Du nach bewältigtem Spiellevel in einem der 3 Bonuslevels neue Reserven tanken…





- ***Nach links oder rechts gehen:*** Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.
- ***Laufen:*** Gehe bei gedrücktem Y-Knopf nach links oder nach rechts.



- ***Sich bücken, ein Ding nehmen oder ablegen:*** Drücke das Steuerkreuz nach unten.



- ***Sich an einem Gebäude / einer Plattform hochziehen:*** Drücke das Steuerkreuz nach oben.
- ***Dynamit legen:*** Drücke den A-Knopf.
- ***Dynamit legen + Zeitzündung:*** Drücke den A-Knopf und dann das Steuerkreuz nach rechts, um die Zeit bis zur Zündung zu bestimmen (1 - 5 Sekunden).



- ***Kleiner Sprung:*** Drücke den B-Knopf.
- ***Großer Sprung:*** Laufe und drücke den B-Knopf, sobald Du springen willst.
- ***Geradeaus schießen:*** Drücke den X-Knopf.



- ***Gerade nach rückwärts schießen:*** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz nach links.





- ***Nach oben schießen:*** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz nach oben.

- ***Diagonal nach oben schießen:*** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz diagonal nach oben.

- ***Diagonal nach unten schießen:*** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz diagonal nach unten.



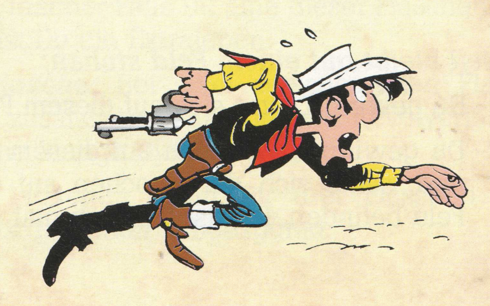
- ***Aus der Hocke schießen:*** Bücke Dich und drücke den X-Knopf.



- ***Fausthieb:*** Sobald Du keine Munition mehr hast, kannst Du mit dem X-Knopf zuschlagen.

- ***Fußtritt:*** Drücke den A-Knopf.

- ***Einen Schalter betätigen:*** Du brauchst nur darauf zu schießen.





A. DIE LOTTERIE

Ist das Glück Dir hold? Um es zu erfahren, dreh das Rad!



- *Zuvor lege den Knochen auf das gewünschte Feld und drücke den A-Knopf.*

- *Dann dreh das Glücksrad mit dem B-Knopf.*

- *Drücke erneut den B-Knopf, um es anzuhalten.*

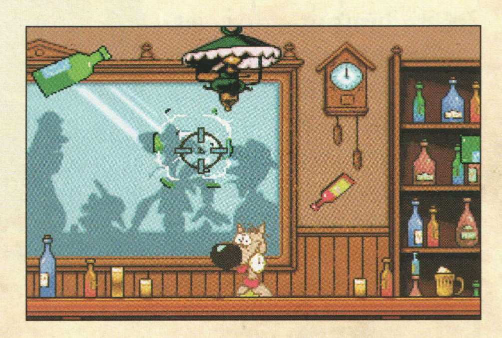
Der Pfeil bleibt auf einem Feld stehen:

1- Du gewinnst, was sich auf diesem Feld befindet.

2- Du gewinnst, was sich auf diesem Feld befindet, und, sollte sich der Knochen auf dem richtigen Feld befinden, kannst Du noch mal spielen.



B. FLASCHENSCHIESSEN



Eine Bar und ein paar Flaschen... Naja, ist ja nichts dabei! Aber wenn die Flaschen hinter der Theke hochgeworfen werden, wird das ganze schon schwieriger. Beweise, dass Du der beste Schütze des Wilden Westens bist!

- *Zielen: Benutze das Steuerkreuz.*

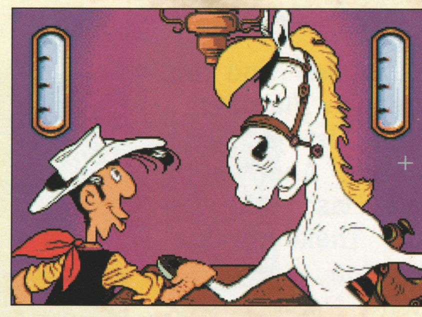
- *Schießen: Drücke den X-Knopf.*

Und was springt dabei raus?

- ***Blaue Flasche:*** Falls Du eine dieser Flaschen triffst, gewinnst Du ein Extraleben.
- ***Rote Flasche:*** Bei zwei zerschossenen Flaschen gibt es zusätzliche Munition: ein Revolvermagazin oder eine Stange Dynamit.
- ***Grüne Flasche:*** Wenn Du drei Flaschen triffst, gewinnst Du einen Lebenspunkt.



C. ARMDRÜCKEN



Jolly Jumper, der ist vielleicht ein sonderbarer Gaul! Er nimmt's auch gern mit Lucky Luke im Armdrücken auf.
Lass Dich nicht unterkriegen, Lucky, und nimm Dir diese Ratschläge zu Herzen:

1- Es gilt, den Pegel des Kraftmessers in die Höhe zu treiben.
2- Behalte auch Jolly Jumpers Kraftmesser stets im Auge.
3- Sobald Dein Pegel höher ist als der Jolly Jumpers, ist das der geeignete Augenblick, zuzudrücken.
4- Du hast gewonnen, wenn Du Jolly Jumpers Huf auf den Tisch gedrückt hast.

- *Den Pegel anheben (höchstens 4 Stufen): Drücke schnell abwechselnd den A- und den B-Knopf.*

- *Zudrücken: Benutze den Y-Knopf. Du kannst jedoch nur zudrücken, falls der Pegel auf einem Strich oder ganz oben steht.*

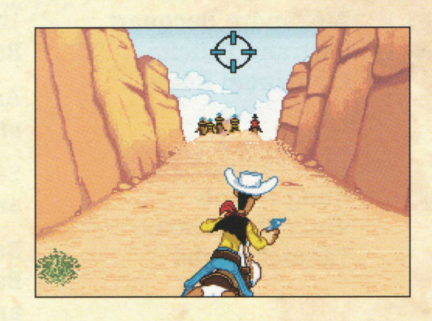


Die Spezialsequenzen

A. DER CANYON

In diesem Level verfolgt Lucky Luke mit Jolly Jumper die Daltons, die Dynamitstangen hinter sich werfen. Hüte Dich vor Steinschlag und weiche den Büschen aus.

- *Das Pferde lenken: Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.*
- *Auf Dinge schießen: Drücke den X-Knopf, wenn das Fadenkreuz nicht mehr blinkt.*



B. DER TORNADO

Wie das nur ausgehen wird? Lucky Luke wird von einer verheerenden Windhose verfolgt... Jetzt nur keinen Fehltritt machen!

- *Nach links/rechts ausweichen: Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts.*
- *Schießen: Drücke den X-Knopf.*

C. DER FLUSS

Und auf geht's zum Gefängnis von Red Rock Junction! Die Abkürzung über den Fluss scheint jedoch ziemlich riskant. Du kannst den Hindernissen nicht nur ausweichen, sondern sie auch zerschießen:

- *Auf Hindernisse schießen: Drücke den X-Knopf.*





Credits



PRODUCED BY
Bruno Bonnell

PROGRAMMED BY
Alexandre Bacquart
Bertrand Félicité
Emmanuel Régis

TOOL PROGRAMMERS
Hung Huynh
Vincent Pourieux
Yannick Turbé

GRAPHICS
Loïc Barrier
Philippe Brolles
Pascal Casolari
Mathieu Reydellet
Jean-Marc Toroella

DESIGN
Vannara Ty

MUSIC & SOUND
L'éoscène
Emmanuel Régis

PRODUCTION TEAM
Nadège de Bergevin
Edith Protière

THANKS TO
Rodolphe Furykiewicz

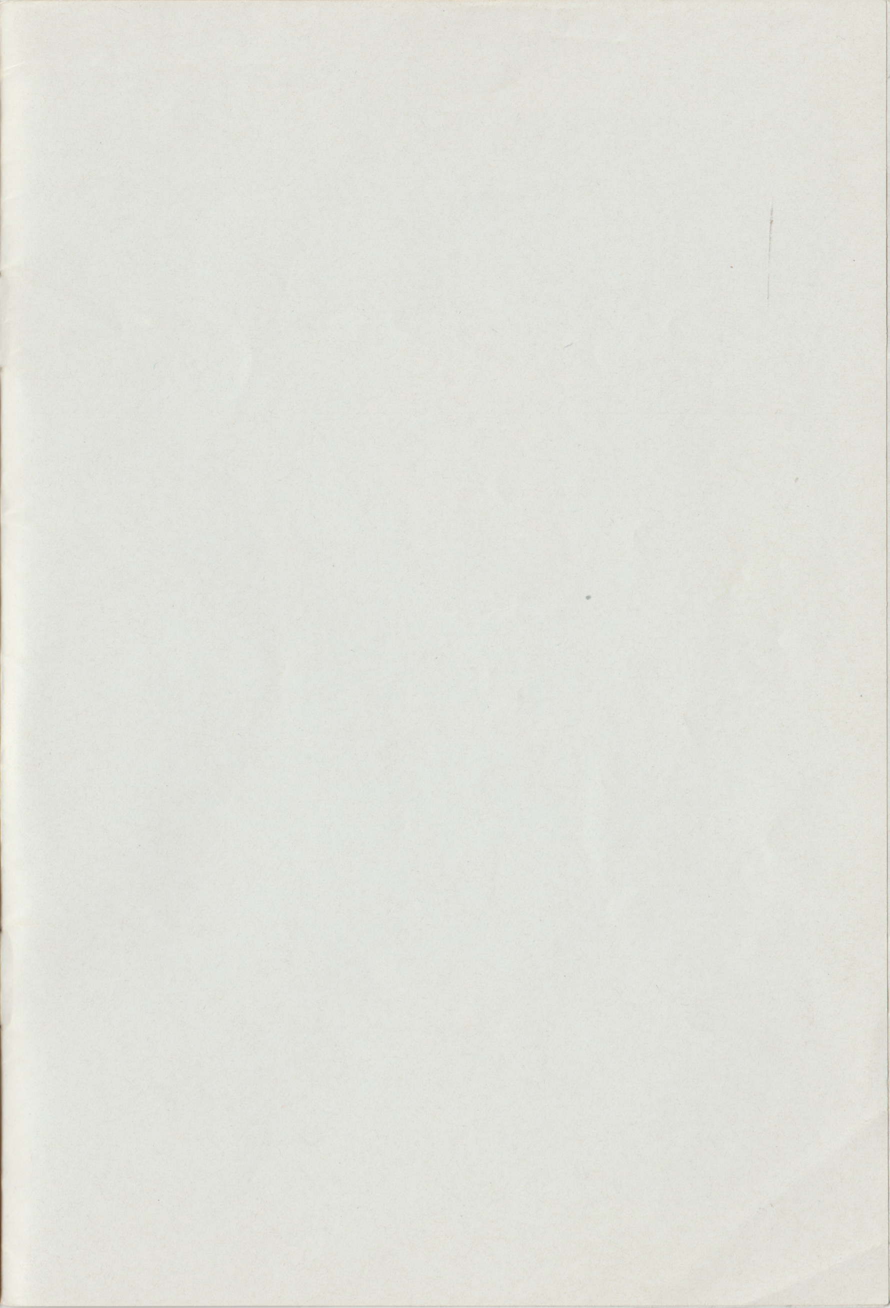
Axel Neefs
and Lucky Luke Licensing

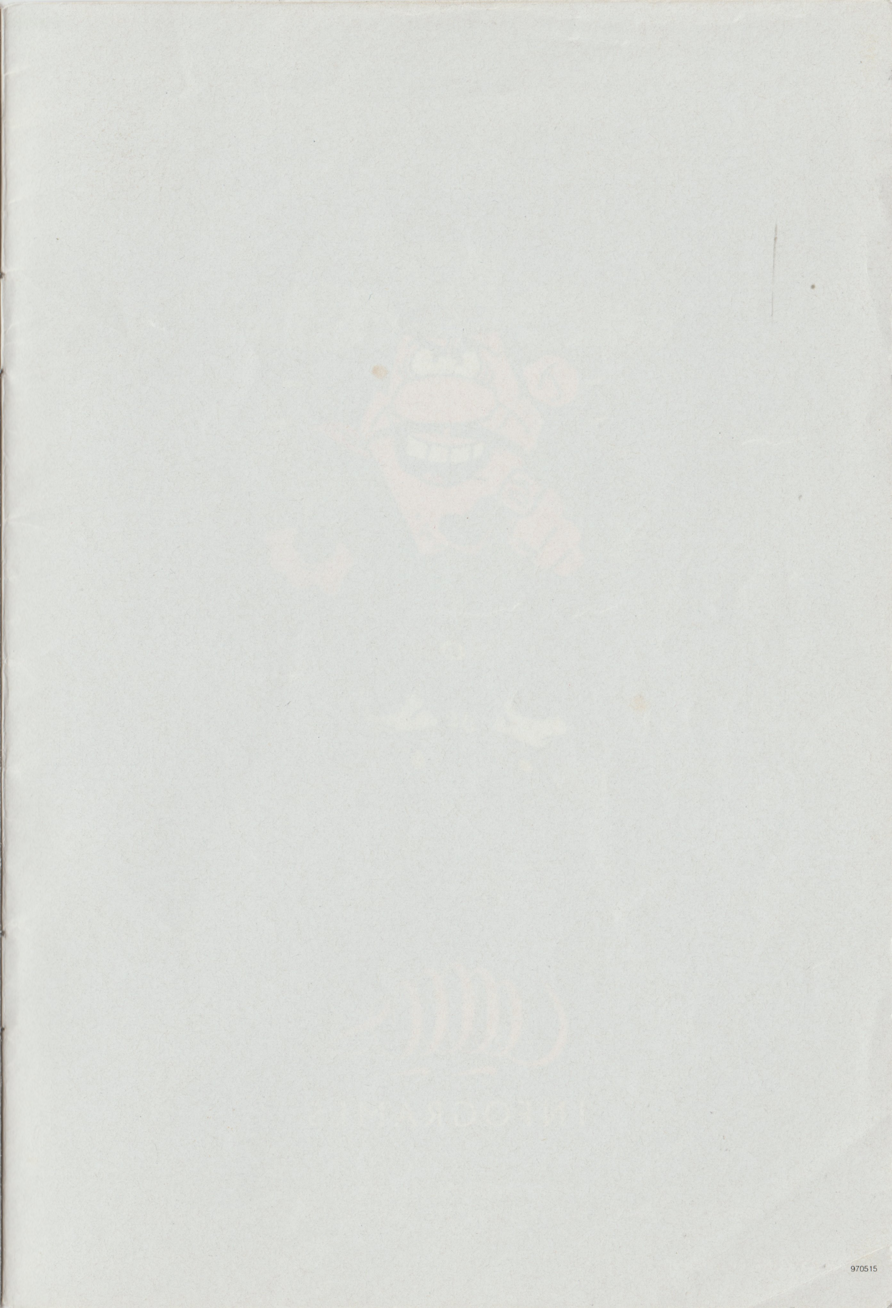
Sébastien Mayorgas
and Testing department

Beate Reiter
Béatrice Rodriguez
and Translation department

Patrick Chouzenoux
Olivier Lachard
and Publishing department

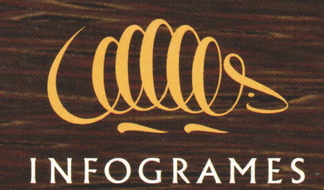






970515





INFOGRAMES

Vertrieb : INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

PRINTED IN JAPAN